

# Archipelagos

A game for the Atari ST, Commodore Amiga and IBM PC and its compatibles.

© Copyright subsists with Logotron Ltd and Astral Software Ltd in all software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out or lent without the express written permission of Logotron Ltd.

© Logotron Ltd/Astral Software Ltd 1989.

Logotron Headquarters  
Dales Brewery,  
Gwydir Street,  
CAMBRIDGE,  
CB1 2LJ

Logotron Recreation  
Chancery House,  
107, St. Pauls Road,  
Islington,  
LONDON,  
N1 2NA

Game design by Astral Software.  
ST/Amiga Programming by Paul Carruthers of Astral Software.  
PC Programming by Ian Downend of Astral Software.  
All graphics by Paul Carruthers of Astral Software.  
ST/Amiga Music by David Whittaker.  
Cover artwork by Junior Tomlin.  
Documentation by Tony Beckwith, story by Herbert Wright.  
Published by Logotron Recreation.  
Many thanks to Richard Costello for his help on this project.

## Talent Wanted Apply Within

We are always on the lookout for new and original software here at Logotron Recreation. If you have some software that you feel we may be interested then why not send it to us. You'll be under no obligation to publish with us and all submissions will be treated in the strictest confidence. Please mark all submissions for the attention of Tony Beckwith at the London address above.

mouse you will see a crosshair/cursor moving about the screen. Try moving the crosshair off of the right hand side of the screen. You will see the landscape pan to the left. This isn't a very fast method of panning so press the pan/cursor mode toggle button and the crosshair will disappear. Now you can pan much more quickly. Make a full 360° turn to the right so that you can see the full landscape about you and finally see the Obelisk in the middle of the screen again. Did you notice the planet in the sky as you turned? The planet is always to the north so that you should never get lost.

Okay. By now the arboreal tree is probably getting a little bit too close to you. Time to get out of here! Pan to the right just slightly and you should see a small stone slightly in the distance. Press the pan/cursor mode toggle button and the crosshair will re-appear. You can move to any square that the crosshair can point to - note that the height that the crosshair can reach is limited so that you can't move too far in the distance. Place the crosshair on a square halfway between yourself and the stone (about three squares in front of the stone). Now press the action button and you will move to the square that the crosshair was placed on. If the stone goes off to one side of the screen then pan round so that it is in the centre of the screen. When you move in this manner, you are floating so the only square that can affect you is the one that you come to rest on. This is very useful because it means that you can take

giant 'strides' over deadly squares like sea, sand or infected land. Also, if you try to move to a deadly square then the computer will 'bleep' at you to indicate that you can't move there.

Back to the stone. It is already connected to the Obelisk by a land (they're on the same island together!) so all that you need to do is place the crosshair anywhere on the square that the stone is sitting on and press the action button. The stone will collapse in front of you, your energy bar at the bottom of the screen will grow and one of the two stones in the bottom-right hand corner will crack. The stone indicator is there to show you how many stones exist on the archipelago and how many have been 'collapsed'.

So why do we have energy? The energy bar shows you how much energy you have left for creating new land and 'disinfecting' infected land. You need energy to create landpaths from stones to Obelisks. Move the crosshair up to the edge of the island and press the action button so that you are near to the sand and the sea. Now place the crosshair somewhere in the middle of the sea and press the 'F1' key. A sand square appears and your energy drops slightly. Press the 'F1' key again and the sand square will turn into a land square which will be surrounded by sand.

Wirklichkeiten wurden. Selbst im Schlaf erzeugten die morphogenischen Strukturen ihrer Gehirne Tausende weiterer Welten, fast zufällig.

Schließlich wandten die Alten ihre intellektuellen Kräfte einem anderen Ort zu, dem wolkenumhängten Planeten im Norden. Sie dachten Meere dorthin, dann Bewohner und Zivilisationen. Allmählich wurde auch dieser Ort Wirklichkeit, und es wunderte niemanden, als eines schönen Tages Besucher von dort ankamen.

Die Besucher fühlten sich wohl auf Archipelagos. 10 000 Paradiese lagen zu ihren Füßen. Sie ergriffen Besitz von jedem einzelnen und errichteten zum Beweis ihres Anspruchs einen Obelisk aus diamanthartem Granit, jeder ein unverrückbarer Zeuge ihrer Macht.

Vergeblich versuchten die Alten, die unliebamen Besucher kraft ihrer Geisteskräfte zu ent-wirklichen. Aber es war zu spät – die Obeliken standen. Die bloße Idee der Ent-Wirklichung ergrünte die Besucher. Sie wollten sich die Alten vom Hals schaffen. In der Früh eines schönen Morgens, als die buntgefiederten Vögel in Aiolischen Harmonien im Laubwerk des Archipelagos zwitscherten, holten die Besucher zum letzten Schlag aus.

Vor langer, langer Zeit schufen sich die Alten in Gedanken solche illusorischen Welten. Ihren vereinten Geisteskräften gelang es, einhundert davon ins Leben zu rufen, jede ein Archipelago, auf dem man sich zum gemütlichen Beisammensitzen traf, entspannte, wartete und Tee trank. Ihre Gedanken waren von solcher Mächtigkeit, daß diese Orte zu

## Loading Instructions...

### IBM PC and Compatibles

1. From the MS-DOS prompt, type the word "archi" and press RETURN. The game will now load.

Please note that this product is manual protected. Before you can play the game, the computer will ask you to type in a word from a given position in the instruction manual. Archipelagos is not copy protected and we severely recommend that you make a back-up copy of the game. You are warned that back-up copies are for your own personal use only.

### Atari ST and Commodore Amiga

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a virus has installed itself in your memory. This will kill a virus if one is present.
2. Place the disk in drive A and switch the computer on.
3. Archipelagos will now automatically load. You should close the write-protect tab on your disk so that the computer can save your 'highest archipelago reached so far' total to disk.

### They thought therefore they were...

1. Sit inside a space and think, "What is this place I'm sitting in?".

Picture an island of palm and a tropical sea, that's where it is you'd like to be. And if you wonder what's behind that beach, just a little out of reach, just float there and you'll know. You could create an Archipelago!

Long, long ago, in a place where a cloudy planet always hung above the north, the Ancients played with such thought worlds. Together, the power of their minds created a hundred worlds, each an Archipelago, where they met, relaxed, and drank tea. Their thoughts were so strong that the places eventually became real. When they slept, they found the morphogenic patterns of their thoughts remained, to generate thousands more worlds, almost randomly.

Then the Ancients turned their minds to another place. They contemplated the cloudy planet in the north, and imagined seas, then inhabitants and finally whole civilisations. This place also became real in time - so real that Visitors came from it one day.

The Visitors liked Archipelagos. They had found ten thousand paradises. Pretty soon they staked their claim on every Archipelago by placing an Obelisk of immutable granite, each a sentinel of their power.

move a bit closer. Now press the action button and the Obelisk will be destroyed - the computer will show you a map for the game end and tell you how long you took to complete the archipelago! Well, that's the first archipelago completed - only 9,998 to go!

### Your soul cast into eternal torment...

So how do you die in Archipelagos? Well, if an arboreal tree comes too close to you it will infect the land that you are resting on and your soul will be cast into eternal torment. Also if you don't destroy the Obelisk within ninety seconds of collapsing all the stones then the Obelisk itself will destroy you. Altogether everything seems too simple, but there are things that we have not told you about...

### Twisted forms of the Necromancer...

The Necromancer first appears on Archipelago Thirteen. A ghost of the twisted and mutilated bodies of the Ancients, the Necromancer rises from the ground and wanders along the shores of islands, taking with him the land of the Ancients - piece by piece. Beware that a Necromancer does not claim a piece of land near to you for then the land that you rest upon

ihre Energie abgezapt werden. Bevor Sie jedoch die Energie absorbieren können, müssen Sie ihn über einem ununterbrochenen Landweg (der nicht unbedingt geradlinig ist) mit dem Obeliken verbinden. Dies bedingt in manchen Fällen das Errichten von riesigen Landbrücken von Insel zu Insel. Erst dann können Sie die Energie aufnehmen. Wenn es Ihnen gelungen ist, alle Energien von sämtlichen Steinen zu absorbieren, wird der Obelisk für eine Dauer von 90 Sekunden verletzich. Während dieser kurzen Zeit müssen Sie zum Obeliken zurück und seine Energie absorbieren. Wenn dies nicht gelingt, wird der Obelisk Sie zerstören. Nun, da Sie den theoretischen Hintergrund zum Archipelago kennen, wollen wir uns der Praxis zuwenden...

### Der erste Archipelago...

Nach Abschluß der Ladeprozedur erscheint ein Bildschirm mit der Anzeige:

ARCHIPELAGO 1

SPACE BAR TO CONTINUE

(Leertaste zum Weitermachen)

RETURN TO SELECT ANOTHER ARCHIPELAGO

(Retur für einen anderen A.)

Machen Sie sich im Moment keine Gedanken über die farbigen Kleckse hinter dem Text (Nor ST/Amiga). Drücken Sie die Leertaste, worauf der Computer meldet:

The Ancients tried to 'de-imagine' their Visitors but it was too late - the Obelisks were in place. The very idea of 'de-imagination' made the Visitors mad. They decided the Ancients would have to go.

Early one morning, as the multicoloured birds sang Aeolian harmonies in the trees of Archipelagos, the Visitors made their last call. They tracked down the Ancients and drained their blood into the soil. Their bodies were turned to stone where they slept. If they awoke, their waking forms were mutated into the unspeakable. Their souls were cast into torment. Even the tea supplies were confiscated.

And all the life in Archipelagos was left perverted. Where clumps of gladioli once bloomed, eggs now awaited the elemental spark of thunder to spread poison. Where birds once sang, necromancers now inexorably ate the very fabric of Archipelagos. The Visitors have long since gone, but their work remains. Until now...

### Floating... Disembodied...

In Archipelagos you are floating just a metre above the ground, as if disembodied, amongst a group of islands known as an Archipelago. Scattered around the Archipelago are stones, and somewhere there is one special stone - the Obelisk. Embodied in the Obelisk, is the power that cleansed the

will turn to sand and you will sink and join the mutated Necromancer.

### Blood Eggs...

The Eggs of Blood first appear on Archipelago twenty. When an egg is ready to hatch, the sky will grow darker and with a mighty clap of thunder and lightning an Egg will hatch. Eggs can spawn one of two monstrosities. From the first kind of egg will pour forth the poisoned blood of the Ancients, spreading like fire until it has covered the whole of an island. The other kind of egg will eat away at the island itself, spreading outwards until it has consumed the whole of an island.

### The Island of Lost Souls...

The Lost Souls first appear on Archipelago twenty-five. The Lost Souls of the Ancients manifest themselves in the form of a whirlwind and roam the Archipelago in search of nourishment - your soul! Any kind of contact with one will result in your soul being pulled into the Lost Soul for all eternity.

### Famous Archipelagos of our time...

Every fifth archipelago in the first one hundred is bit-mapped - that means that it is pre-drawn by us and has to be loaded off your game disk. Of course, each of these is worth a

"CREATING ARCHIPELAGO 1"

Nach wenigen Sekunden erscheint eine karierte Landschaft, die sich in die Ferne erstreckt. Beim genaueren Hinschauen sollten Sie am Horizont das Meer erkennen. Das riesige Monument, das vor Ihnen in die Höhe ragt, ist der Obelisk, der ein wenig an die Nadel der Kleopatra in London oder das Washington Monument in Washington DC erinnert (ein Obelisk ist ein Obelisk!).

Die Felder des Karomusters haben verschiedene Farben. Diese sind je nach Computer unterschiedlich:

Bei Verwendung eines IBM PC oder Kompatiblen im CGA Modus (zusammen mit der Originalpalette) bedeuten die Farben: Violett und blau sind fester Boden, weiße Felder sind Sand, rosa Felder sind infiziertes Land. Hellrosa Felder sind infizierter Sand, ryanfarbene Felder sind Meer.

Bei Verwendung eines Atari ST, Commodore Amiga oder eines IBM PC oder Kompatiblen in EGA oder VGA Modus haben die Farben folgende Bedeutung: grün ist Land, gelb ist Sand, rot ist infiziertes Land, braun ist infizierter Sand, blau ist Meer.

Archipelago of humans in Ancient Times. And the blood of the ancient peoples still comes to stain the land surface.

To remove the power you must destroy the Obelisk. The Obelisk receives its power from the stones of the Archipelago, so each of the stones needs to be destroyed in turn by being drained of it's energy. Before you can absorb the energy from a stone however, you must first join it by a continuous land path (not necessarily a straight one!) to the Obelisk - sometimes you will even have to build vast landbridges from island to island - and only then can you absorb the energy of a stone. Once the energy from all of the stones has been successfully absorbed, the Obelisk will become vulnerable for ninety seconds. During this time, you must return to the Obelisk and absorb it's energy. Failing to do this in time will result in the Obelisk destroying you. This is Archipelago in theory, now lets get some practice...

### The First Archipelago...

Once you have loaded the game you will be presented with a screen saying:

'ARCHIPELAGO 1'

'SPACE BAR TO CONTINUE'

'RETURN TO SELECT ANOTHER ARCHIPELAGO'

Don't worry about the coloured 'splodes' behind the text (Only

visit but we think the Logotron Turtle on archipelago thirty-five and Europe on archipelago twenty-five are especially good.

### Controls

#### IBM PC and compatibles:

F1 - Create land/Disinfect land.

F2 - Map (any mouse button, RETURN, SPACE or F2 to leave this mode).

F3 - U-turn.

F5 - Toggle palette (two palettes available).

F6 - Toggle mouse left/right control (only if mouse mode selected).

F7 - Toggle Sound Effects on/off.

ESC - Quit game.

RETURN or right mouse button in mouse mode - Toggle Pan/ Cursor mode.

Space or left mouse button in mouse mode - Action Button.

For movement use a mouse or in keyboard mode use the cursor keys or the following key arrangements:

Up - '↑'.

Down - '↓'.

Left - '←'.

Right - '→'.

Auf beiden Seiten des Obeliken steht ein Baum. Der Baum links ist unbeweglich und stellt lediglich ein Hindernis dar. Der Baum rechts ist ein Korkenzieher-Baum und todlich. Diese Bäume rotieren, während sie sich hoch und runterbewegen. Beim Erreichen des Bodens bewegen sich diese Bäume auf Sie zu, je größer die Entfernung, desto stärker die Bewegung. Ein solcher sich in Bewegung befindlicher Korkenzieher-Baum infiziert die Landschaft rund um sich mit dem Blut der Alten. Wenn Sie sich auf einem solchen Feld zur Ruhe setzen, sind Sie des Todes. Das gleiche Schicksal ereilt Sie, wenn Sie sich auf einem Stück Meer oder einem Stück Sand hinsetzen. Mehr hierzu etwas später.

Für den Moment drücken Sie F2. Die Landschaft entschwindet, um einer Karte des Archipelago Platz zu machen. Das Spiel wird "eingefroren", so daß Sie sich beliebige Zeit für das Studium der Karte nehmen können.

Links befindet sich eine Karte des gesamten Archipelago. Archipelago 1 ist eine winzige Inselgruppe mit nur einem einzigen Eiland und ist daher einfach zu bewältigen. Rechts neben der Karte ist ein Zoom-Fenster, das die direkte Umgebung darstellt. Der schwarze Punkt in diesem Fenster sind Sie selbst. Außerdem erkennen Sie eine rot/rosa Infektion in einem Kreuz – sie ist das Werk des Korkenzieher-Baums, den Sie vorher gesehen haben. Auffällig ist, daß weder die Steine noch der

ST/Amiga! for the time being. Press the Space bar and the computer will say:

'CREATING ARCHIPELAGO 1'

After a short time, a chequered landscape will appear on the screen stretching off into the distance. If you look closely you should be able to see the sea in the distance. The giant structure in front of you is the Obelisk. It looks a bit like 'Cleopatra's Needle' in London or the 'Washington Monument' in Washington D.C.

Each square of the chequered ground pattern has a colour to represent it. The colours vary according to the computer that you are playing the game on:

Using an IBM PC or PC compatible in CGA mode (and utilising the original palette) the colours are: Chequered purple and blue squares represent land. White squares represent sand. Pink squares represent infected land. Light Pink squares represent infected sand. Cyan squares represent sea.

Using an Atari ST, Commodore Amiga or an IBM PC or PC compatible in either EGA or VGA modes, the colours are: Green squares represent land. Yellow squares represent sand. Red squares represent infected land. Brown squares represent infected sand. Blue squares represent sea.

Note that in keyboard mode, an Amstrad PC joystick can be used.

#### Atari ST and Commodore Amiga:

F1 - Create land/Disinfect land.

F2 - Map (any mouse button or any key to leave this mode).

F3 - U-turn.

F6 - Toggle mouse left/right control.

F7 - Toggle music on/off.

HELP - Quit game.

RETURN or right mouse button - Toggle Pan/Cursor mode. Space or left mouse button - Action Button.

Die Mitwirkenden:  
Spieldesign von Astral Software  
ST/Amiga-Programmierung: Paul Carruthers von Astral Software  
PC-Programmierung: Ian Downend von Astral Software  
Grafik: Paul Carruthers von Astral Software  
ST/Amiga Musik: David Whittaker  
Einbandgrafik: Junior Tomlin  
Dokumentation: Tony Beckwith, Story: Herbert Wright  
Übersetzungen: Alpha Cambridge  
Herausgeber: Logotron Recreation  
Mit bestem Dank an Richard Costello für seine Unterstützung.

### Ladeanleitungen

#### IBM PC und Kompatibel

1. Nach dem MS-DOS Prompt "archi" eingeben und RETURN drücken, worauf das Spiel geladen wird. Das Programm ist nicht kopierschutz, und wir empfehlen Ihnen sogar dringend, eine Arbeitskopie von der Originaldiskette anzufertigen. Diese Arbeitskopie darf zum ausschließlichen Gebrauch durch den rechtmäßigen Besitzer verwendet und nicht an Dritte weitergegeben werden. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, daß wir im Programm eine Legitimitätsabfrage eingebaut haben, die den Benutzer nach einem bestimmten Wort in der ENGLISH-CHEN Anleitung fragt. Bitte suchen Sie die Stelle und geben Sie das entsprechende Wort ein.

Obelisk auf der Karte gezeigt werden – es ist an Ihnen, Sie zu finden.  
Wenn Sie jetzt erneut F2 drücken, wird wieder die Landschaft eingeblendet. Beim Versuch, die Bewegungstasten oder die Maus zu verwenden, erscheint ein Fadenkreuz/Cursor, der auf dem Bildschirm umhergefahren werden kann. Verschieben Sie das Fadenkreuz über den rechten Seitenrand hinaus. Dabei schwenkt die Landschaft nach links. Dies ist keine sehr schnelle Methode. Drücken Sie folglich den Schwenk/Cursor-Schalter ("Pan/Cursor Mode"), um das Fadenkreuz auszublenken. In diesem Zustand kann sehr viel schneller geschwenkt werden. Führen Sie eine volle Drehung um 360° nach rechts durch, um sich die Landschaft rundum anzusehen und schließlich auch den Obeliken in der Mitte. Haben Sie dabei den Planeten am Himmel gesehen? Er steht immer im Norden und kann daher als Kompaß dienen.

Zurück zu unserem Stein. Der ist bereits über eine Landbrücke mit dem Obeliken verbunden (schließlich sind Sie auf der gleichen Insel). Sie brauchen also nichts weiter zu tun, als das Fadenkreuz irgendwo auf das Feld zu plazieren, auf dem sich der Stein befindet, und dann den Action-Knopf zu betätigen. Der Stein bricht vor Ihnen in sich zusammen, Ihre Energienanzeige (am unteren Bildschirmrand) wächst an, und einer der zwei Steine in der unteren rechten Ecke zerbröckelt. Hier sehen Sie, wieviele Steine sich auf dem jeweiligen Archipelago befinden, und wieviele davon schon zerbrochen sind.



14

Also woru die ganze Energie? Der Energie-McBalken zeigt, wieviel Energie Sie zum Schaffen von neuem Land und zum Desinfizieren von verseuchtem Land haben. Sie benötigen auch Energien, um Landverbindungen zwischen Steinen und Obelisksen zu konstruieren. Bewegen Sie das Fadenkreuz hoch an den Rand der Insel und drücken Sie den Action-Knopf, um in die Nähe von Sand und Meer zu gelangen. Legen Sie das Fadenkreuz irgendwo in die Mitte des Meeres und drücken Sie F1. Dabei erscheint ein Sandfeld, und die Energieanzeige sinkt etwas. Drücken Sie erneut F1, worauf das Sandfeld sich in ein Bodenfeld verwandelt, das von Sand umgeben ist.

Drücken Sie F3, um sich umzudrehen und hinter sich zu schauen. Fadenkreuz auf ein verseuchtes Feld in der Nähe des Korkenzieher-Baums bringen und F1 drücken. Dadurch wird das infizierte Feld desinfiziert. Diese Funktion erweist sich besonders nützlich in Situationen, wo Sie gezwungen sind, auf ein verseuchtes Feld zu springen. Übriges: falls Sie zusätzliche Energie benötigen, platzieren Sie das Fadenkreuz auf ein beliebiges Feld, das von einer Sporenkapel eingenommen wird, und drücken Sie den Action-Knopf, was sich sofort in einem geringfügigen Ansteigen des Energiebalkens niederschlägt.

In der Entfernung sollten Sie jetzt den anderen Stein dieses Archipels erkennen können. Auch hier können Sie nochmals

von Glück reden, weil der Stein bereits mit dem Obelisk verbunden ist (glauben Sie uns, dieser Archipel ist nicht typisch!). Bewegen Sie sich auf den Stein zu, bis er sich im Bereich des Fadenkreuzes befindet: achten Sie jedoch darauf, nicht näher als drei Felder an ihn heranzugehen (dies gilt für Steine und Obelisksen). Den Stein zerbrokela (wie zuvor beschrieben). Die Steine verschwinden aus der Bildschirmecke. Entlang des unteren Bildschirmrandes wird ein länglicher Balken sichtbar. Es handelt sich um eine Zeitanzeige für das 90-Sekunden Countdown bis zur Zerstörung des Obelisksen. Wenn Sie es nicht schaffen, den Obelisksen in dieser Zeit zu zerstören, wird er se normalen.

Zum Glück ist es auf diesem ersten Archipel kein Kunststück, den Obelisksen zu zerstören. Steigen Sie auf Schwenk-Modus um und rollen Sie nach rechts, bis der Obelisk im Blickfeld erscheint. Er sollte nahe genug sein, um das Fadenkreuz auf das Feld zu platzieren, das er einnimmt. Andersfalls mutasen Sie sich ein bißchen weiter vorwägen. Durch Drücken des Action-Knopfes wird der Obelisk zerstört. Der Computer blendet eine Spielkarte ein und zeigt an, wie lange Sie gebraucht haben, den Archipel zu absolvieren. Damit haben Sie also den ersten erfolgreich hinter sich gebracht – 9.998 weitere warten auf Sie.

## 15

### ILS PENZAIENT, DONC ILS ETAIENT...

Installez-vous dans un endroit et pensez : "quel est cet endroit dans lequel je suis assis?" Imaginez une île de cocotiers et une mer tropicale. C'est là que vous aimeriez être. Et si jamais vous vous demandez ce qui se trouve derrière cette plage un peu inaccessible, flotez vers elle et vous aurez la réponse. Vous pourriez alors créer un Archipelago.

Il y a très longtemps, dans un endroit au-dessus duquel une planète nébuleuse suspendait, les Anciens jouaient avec de tels Univers de la Pensée. Le pouvoir de leurs esprits rassemblés pouvait créer cent univers. Chacun de ces univers était un Archipelago où ils pouvaient se rencontrer, se relaxer et boire un thé. Leurs pensées étaient si fortes que ces endroits devenaient réels. Lorsqu'ils dormaient, les caractéristiques morphogéniques de leurs pensées demeuraient, pour donner naissance à des milliers d'univers en plus, presque au hasard.

Puis, les Anciens tournèrent leurs esprits vers un autre endroit. Ils contemplèrent la planète nébuleuse au Nord, et imaginèrent qu'il y existait des mers, puis des habitants et des civilisations. Cet endroit devint aussi réel, si réel qu'un jour des Visiteurs en arrivèrent.

22

Au loin, vous devriez maintenant apercevoir l'autre pierre de cet archipelago. Une fois de plus, nous avons de la chance car la pierre est déjà reliée à l'Obélisque par voie de terre. Il s'agit d'un archipelago plutôt facile!

Déplacez-vous vers la pierre jusqu'à ce qu'elle se trouve dans la portée de votre curseur mais ne vous rapprochez pas à plus de trois cases de la pierre ou de l'Obélisque. On ne veut pas être trop près d'elles. Faites tomber la pierre de la même manière qu'auparavant. L'indicateur de pierre disparaît et une longue barre devrait occuper le bas de l'écran. C'est une barre de minuterie qui décompte les 90 secondes que vous avez pour détruire l'Obélisque. Si vous ne la détruisez pas à temps, elle vous détruira !

Heureusement, sur cet archipelago, il sera facile de détruire l'Obélisque. Passez en mode de vue panoramique et défilez vers la droite jusqu'à ce que vous ayez l'Obélisque dans votre champ. Elle devrait être assez proche pour pouvoir placer votre curseur sur la case où se trouve l'Obélisque. Dans le cas contraire, rapprochez-vous. Appuyez sur le bouton d'action et l'Obélisque sera détruite. L'ordinateur vous montre une carte de fin de jeu et vous indique combien de temps il vous a fallu pour en finir avec l'archipelago! Vous avez gagné pour cet archipelago. Il ne vous en reste plus que 9,998 !

Les Oeufs de Sang apparaissent d'abord sur l'archipelago 20. Lorsqu'un oeuf est prêt à éclore, le ciel s'obscurcit, un coup de

## 16

### Die Seele in ewigen Höllenqualen...

Wie stirbt man auf dem Archipel? Tja, also wenn ein Korkenzieher-Baum zu nahe an Sie herankommt, wird das Stück Land, auf dem Sie sich befinden, verseucht und Ihre Seele ewigen Qualen ausgesetzt. Wenn Sie den Obelisksen nicht innerhalb der gesetzten 90-Sekunden-Frist zerstören, dann geht es Ihnen an den Kragen. Und wenn Ihnen das alles ein wenig zu einfach erscheint, dann lassen Sie sich gesagt sein, daß wir bei weitem noch nicht alles verraten haben, was da auf Sie zukommt!

## 17

### Die verkrüppelte Form des Nekromancers

Diese entsetzliche Gestalt erscheint zum ersten Mal in Archipelago 13. Als eine Inkarnation der verkrüppelten und verstümmelten Körper der Alten erhebt sich der Nekromancer aus dem Boden und lustwandelt entlang den Stränden der Insel, wobei er das Land der Alten Stück um Stück an sich nimmt. Passen Sie auf, daß er nicht ein Stück Land in Ihrer Nähe aufhebt, denn dann verwandelt sich Ihr Feld in Sand... Sie werden vom Erdboden verschluckt und gesellen sich zu dem entsetzlichen Nekromancer.

## 18

### Flotter... Desincarne...

Dans Archipelagos, vous flotez à un mètre au-dessus du sol, comme si vous étiez désincarné, dans un groupe d'îles connues sous le nom d'Archipelago. Tout autour de l'Archipelago se trouvent des pierres et quelque part, se trouve une pierre spéciale - l'Obélisque. Incarné dans l'Obélisque, repose le pouvoir qui a nettoyé l'île de toute présence humaine dans l'Ancien Temps. Et le sang des Anciens tâche encore la surface de la terre.

Pour faire disparaître le pouvoir, vous devez détruire l'Obélisque. Cette dernière reçoit son pouvoir des pierres de l'Archipelago. Cela veut donc dire que chaque pierre doit être détruite à son tour. Pour cela, il faut les vider de leur énergie. Cependant, avant de pouvoir absorber l'énergie d'une pierre, vous devez d'abord la relier par une voie continue en terre (pas nécessairement droite !) à l'Obélisque ; parfois, vous devrez même construire d'immenses ponts en terre d'île en île. C'est alors que vous pouvez absorber l'énergie d'une pierre. Dès que l'énergie de toutes les pierres a été absorbée avec succès, l'Obélisque est vulnérable pendant 90 secondes. C'est pendant cette période, que vous devez retourner à l'Obélisque ci absorber son énergie. Si vous ne le faites pas à temps, c'est l'Obélisque qui vous détruira. Ceci est la théorie d'archipelago. Passons maintenant à la pratique...

Ils poursuivirent les Anciens et dévidèrent leur sang dans la terre. Leurs corps se transformèrent en pierres, là où ils se reposaient. Si ils se réveillaient, la forme qu'ils avaient au réveil étaient ahurissante. Leurs âmes furent condamnées au supplice. Et le ravitaillement en thé fut confisqué.

De plus, toute la vie sur Archipelagos devint déaturée. Là où jadis poussaient des gâteaux, les oeufs attendaient que l'orage éclate pour répandre leur poison. Là où jadis chantaient les oiseaux, les nécromanciens mangeaient la matière des Archipelagos. Les Visiteurs sont partis depuis longtemps, mais leur travail se fait encore sentir. Jusqu'à maintenant...

## 19

### LE PREMIER ARCHIPELAGO

Une fois le jeu chargé, un écran vous est présenté, portant les inscriptions suivantes:

## 20

### 'ARCHIPELAGO I'

'SPACE BAR TO CONTINUE'  
(appuyez sur la barre d'espacement pour continuer)  
'RETURN TO SELECT ANOTHER ARCHIPELAGO'  
(touche Retour pour sélectionner un autre Archipelago)

Ne tenez pas compte des "tâches" colorées derrière le texte pour le moment (ST/Amiga seulement). Appuyez sur Space Bar et l'ordinateur indique:

'CREATING ARCHIPELAGO I'

Au bout d'un moment, un paysage en damiers apparaît sur l'écran se déployant dans le lointain. Si vous regardez de plus près, vous pouvez voir la mer au loin. La structure géante devant vous représente l'Obélisque. Elle ressemble un peu à "l'Obélisque de Cléopâtre" à Londres ou au "Monument Washington" à Washington D.C.

Chaque case du damier possède une couleur la représentant. Les couleurs varient selon l'ordinateur sur lequel vous jouez:

Sur un IBM PC ou Compatible PC en mode CGA (et en utilisant la palette originale), les couleurs sont : cases quadrilées violettes et bleues pour la terre, cases blanches pour le sable, cases roses pour la terre infectée, cases roses clair pour le sable infecté, cases bleu cyan pour la mer.

## 21

### Sur un Atari ST, un Commodore Amiga ou un IBM PC ou compatible PC en mode EGA ou VGA, les couleurs sont : cases vertes pour la terre, cases jaunes pour le sable, cases rouges pour la terre infectée, cases marrons pour le sable infecté, cases bleues pour la mer.

## 22

### De chaque côté de l'Obélisque, vous verrez un arbre. L'arbre de gauche ne bouge pas et n'est qu'un obstacle. L'arbre de droite est un arborescent et est meurtrier. Ces arbres tournent tout en bougeant vers le haut et vers le bas. A chaque fois qu'un arborescent atteint le sol, il se déplace vers vous. Plus il est loin de vous, plus le mouvement qu'il fera sera grand. Lorsque qu'un arborescent avance, il infecte la terre autour de lui. La terre infectée provient du sang des Anciens et si vous vous arrêtez sur une case infectée, vous mourrez. Il en est de même si vous vous arrêtez sur une case de mer ou de sable. Davantage de détails vous sont donnés plus bas.

## 23

### Maintenant, appuyez sur la touche "F2". Le paysage disparaît et une carte de l'Archipelago apparaît sur l'écran. Le jeu

est interrompu aussi prenez votre temps pour étudier l'écran.

## 24

### Sur la gauche, se trouve une carte générale de l'Archipelago. Archipelago I est un très petit Archipelago avec une seule île. Il a été conçu pour être résolu facilement. A droite de la carte générale, se trouve une fenêtre "en gros plan" sur la zone à côté de vous. Le trait noir dans cette fenêtre, c'est vous. Remarquez l'infection rouge/violette en forme de croix. Elle a été causée par l'arborescent que vous avez vu plus haut. Notez aussi que les pierres et l'Obélisque ne sont indiquées sur aucune carte. C'est à vous de les trouver !

Appuyez maintenant sur la touche "F2" et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de 360° pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avec vous remarquer la planète dans le ciel au moment où vous tourez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

Appuyez maintenant sur la touche "F2" et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de 360° pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avec vous remarquer la planète dans le ciel au moment où vous tourez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

Maintenant, appuyez sur la touche "F2". Le paysage disparaît et une carte de l'Archipelago apparaît sur l'écran. Le jeu

est interrompu aussi prenez votre temps pour étudier l'écran.

Sur la gauche, se trouve une carte générale de l'Archipelago. Archipelago I est un très petit Archipelago avec une seule île. Il a été conçu pour être résolu facilement. A droite de la carte générale, se trouve une fenêtre "en gros plan" sur la zone à côté de vous. Le trait noir dans cette fenêtre, c'est vous. Remarquez l'infection rouge/violette en forme de croix. Elle a été causée par l'arborescent que vous avez vu plus haut. Notez aussi que les pierres et l'Obélisque ne sont indiquées sur aucune carte. C'est à vous de les trouver !

Appuyez maintenant sur la touche "F2" et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de 360° pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avec vous remarquer la planète dans le ciel au moment où vous tourez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

Appuyez maintenant sur la touche "F2" et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de 360° pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avec vous remarquer la planète dans le ciel au moment où vous tourez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

Maintenant, appuyez sur la touche "F2". Le paysage disparaît et une carte de l'Archipelago apparaît sur l'écran. Le jeu

est interrompu aussi prenez votre temps pour étudier l'écran.

Sur la gauche, se trouve une carte générale de l'Archipelago. Archipelago I est un très petit Archipelago avec une seule île. Il a été conçu pour être résolu facilement. A droite de la carte générale, se trouve une fenêtre "en gros plan" sur la zone à côté de vous. Le trait noir dans cette fenêtre, c'est vous. Remarquez l'infection rouge/violette en forme de croix. Elle a été causée par l'arborescent que vous avez vu plus haut. Notez aussi que les pierres et l'Obélisque ne sont indiquées sur aucune carte. C'est à vous de les trouver !

Appuyez maintenant sur la touche "F2" et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de 360° pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avec vous remarquer la planète dans le ciel au moment où vous tourez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

Appuyez maintenant sur la touche "F2" et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de 360° pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avec vous remarquer la planète dans le ciel au moment où vous tourez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

Maintenant, appuyez sur la touche "F2". Le paysage disparaît et une carte de l'Archipelago apparaît sur l'écran. Le jeu

est interrompu aussi prenez votre temps pour étudier l'écran.

Sur la gauche, se trouve une carte générale de l'Archipelago. Archipelago I est un très petit Archipelago avec une seule île. Il a été conçu pour être résolu facilement. A droite de la carte générale, se trouve une fenêtre "en gros plan" sur la zone à côté de vous. Le trait noir dans cette fenêtre, c'est vous. Remarquez l'infection rouge/violette en forme de croix. Elle a été causée par l'arborescent que vous avez vu plus haut. Notez aussi que les pierres et l'Obélisque ne sont indiquées sur aucune carte. C'est à vous de les trouver !

Appuyez maintenant sur la touche "F2" et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de 360° pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avec vous remarquer la planète dans le ciel au moment où vous tourez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

Appuyez maintenant sur la touche "F2" et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de 360° pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avec vous remarquer la planète dans le ciel au moment où vous tourez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

Maintenant, appuyez sur la touche "F2". Le paysage disparaît et une carte de l'Archipelago apparaît sur l'écran. Le jeu

est interrompu aussi prenez votre temps pour étudier l'écran.

Sur la gauche, se trouve une carte générale de l'Archipelago. Archipelago I est un très petit Archipelago avec une seule île. Il a été conçu pour être résolu facilement. A droite de la carte générale, se trouve une fenêtre "en gros plan" sur la zone à côté de vous. Le trait noir dans cette fenêtre, c'est vous. Remarquez l'infection rouge/violette en forme de croix. Elle a été causée par l'arborescent que vous avez vu plus haut. Notez aussi que les pierres et l'Obélisque ne sont indiquées sur aucune carte. C'est à vous de les trouver !

Appuyez maintenant sur la touche "F2" et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de 360° pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avec vous remarquer la planète dans le ciel au moment où vous tourez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

Appuyez maintenant sur la touche "F2" et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de 360° pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avec vous remarquer la planète dans le ciel au moment où vous tourez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

Maintenant, appuyez sur la touche "F2". Le paysage disparaît et une carte de l'Archipelago apparaît sur l'écran. Le jeu

est interrompu aussi prenez votre temps pour étudier l'écran.

Sur la gauche, se trouve une carte générale de l'Archipelago. Archipelago I est un très petit Archipelago avec une seule île. Il a été conçu pour être résolu facilement. A droite de la carte générale, se trouve une fenêtre "en gros plan" sur la zone à côté de vous. Le trait noir dans cette fenêtre, c'est vous. Remarquez l'infection rouge/violette en forme de croix. Elle a été causée par l'arborescent que vous avez vu plus haut. Notez aussi que les pierres et l'Obélisque ne sont indiquées sur aucune carte. C'est à vous de les trouver !

Appuyez maintenant sur la touche "F2" et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de 360° pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avec vous remarquer la planète dans le ciel au moment où vous tourez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

Appuyez maintenant sur la touche "F2" et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de 360° pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avec vous remarquer la planète dans le ciel au moment où vous tourez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

Maintenant, appuyez sur la touche "F2". Le paysage disparaît et une carte de l'Archipelago apparaît sur l'écran. Le jeu

est interrompu aussi prenez votre temps pour étudier l'écran.

Sur la gauche, se trouve une carte générale de l'Archipelago. Archipelago I est un très petit Archipelago avec une seule île. Il a été conçu pour être résolu facilement. A droite de la carte générale, se trouve une fenêtre "en gros plan" sur la zone à côté de vous. Le trait noir dans cette fenêtre, c'est vous. Remarquez l'infection rouge/violette en forme de croix. Elle a été causée par l'arborescent que vous avez vu plus haut. Notez aussi que les pierres et l'Obélisque ne sont indiquées sur aucune carte. C'est à vous de les trouver !

Appuyez maintenant sur la touche "F2" et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de 360° pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avec vous remarquer la planète dans le ciel au moment où vous tourez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

15

Selbstverständlich ist jeder einzelne davon einen Besuch wert. Besonders stolz sind wir auf die Logotron Schildkröte auf Archipel 35 und "Europa" auf Archipel 25.

## 16

### Kontrollen

IBM PC und Kompatible:  
F1 - Land schaffen/Land desinfizieren  
F2 - Karte (Eine Maustaste, RETURN, Leertaste oder F2, um dieses Modus zu verlassen)  
F3 - Durch 180° kehren  
F5 - Palette wechseln (Zwei Auswahlen)  
F6 - Maustasten umtauschen (Nur in Mausmodus)  
F7 - Schaltet Den Ton aus/wieder an  
ESC - Spiel verlassen  
RETURN oder rechte Maustaste in Mausmodus - Schwenk / Cursormodus  
Leertaste oder linke Maustaste in Mausmodus - Action-Knopf

Für Bewegung benutze ein Maus, oder in Tastaturmodus die Cursortasten oder die folgenden Tasten benutzen:

Nach oben - ↑  
Nach unten - ↓  
Links - ←  
Rechts - →  
Wichtig! In Tastaturmodus kann ein Amstrad PC Joystick benutzt werden.

Jeder fünfte Archipel in den ersten hundert ist als Bit-Map-Darstellung aufzeichnet. Mit anderen Worten: er ist von uns vorgezeichnet und muß von der Spieldiskette geladen werden.

16

Atari ST und Commodore Amiga:  
F1 - Land schaffen/Land desinfizieren  
F2 - Karte (Irgend eine Maustaste oder andere Taste um dieses Modus zu verlassen)  
F3 - Durch 180° kehren  
F6 - Maustasten umtauschen  
F7 - Schaltet die Musik aus/wieder an  
HELP - Spiel verlassen  
RETURN oder rechte Maustaste - Schwenk / Cursormodus  
Leertaste oder linke Maustaste - Action-Knopf

Für Bewegung, ein Maus oder Joystick benutzen.

Jeder fünfte Archipel in den ersten hundert ist als Bit-Map-Darstellung aufzeichnet. Mit anderen Worten: er ist von uns vorgezeichnet und muß von der Spieldiskette geladen werden.

15

Selbstverständlich ist jeder einzelne davon einen Besuch wert. Besonders stolz sind wir auf die Logotron Schildkröte auf Archipel 35 und "Europa" auf Archipel 25.

16

Atari ST und Commodore Amiga:  
F1 - Land schaffen/Land desinfizieren  
F2 - Karte (Eine Maustaste, RETURN, Leertaste oder F2, um dieses Modus zu verlassen)  
F3 - Durch 180° kehren  
F5 - Palette wechseln (Zwei Auswahlen)  
F6 - Maustasten umtauschen (Nur in Mausmodus)  
F7 - Schaltet Den Ton aus/wieder an  
ESC - Spiel verlassen  
RETURN oder rechte Maustaste in Mausmodus - Schwenk / Cursormodus  
Leertaste oder linke Maustaste in Mausmodus - Action-Knopf

Für Bewegung benutze ein Maus, oder in Tastaturmodus die Cursortasten oder die folgenden Tasten benutzen:

Nach oben - ↑  
Nach unten - ↓  
Links - ←  
Rechts - →  
Wichtig! In Tastaturmodus kann ein Amstrad PC Joystick benutzt werden.

Jeder fünfte Archipel in den ersten hundert ist als Bit-Map-Darstellung aufzeichnet. Mit anderen Worten: er ist von uns vorgezeichnet und muß von der Spieldiskette geladen werden.

16

Atari ST und Commodore Amiga:  
F1 - Land schaffen/Land desinfizieren  
F2 - Karte (Irgend eine Maustaste oder andere Taste um dieses Modus zu verlassen)  
F3 - Durch 180° kehren  
F6 - Maustasten umtauschen  
F7 - Schaltet die Musik aus/wieder an  
HELP - Spiel verlassen  
RETURN oder rechte Maustaste - Schwenk / Cursormodus  
Leertaste oder linke Maustaste - Action-Knopf

Für Bewegung, ein Maus oder Joystick benutzen.

Jeder fünfte Archipel in den ersten hundert ist als Bit-Map-Darstellung aufzeichnet. Mit anderen Worten: er ist von uns vorgezeichnet und muß von der Spieldiskette geladen werden.

15

Selbstverständlich ist jeder einzelne davon einen Besuch wert. Besonders stolz sind wir auf die Logotron Schildkröte auf Archipel 35 und "Europa" auf Archipel 25.

16

Atari ST und Commodore Amiga:  
F1 - Land schaffen/Land desinfizieren  
F2 - Karte (Eine Maustaste, RETURN, Leertaste oder F2, um dieses Modus zu verlassen)  
F3 - Durch 180° kehren  
F5 - Palette wechseln (Zwei Auswahlen)  
F6 - Maustasten umtauschen (Nur in Mausmodus)  
F7 - Schaltet Den Ton aus/wieder an  
ESC - Spiel verlassen  
RETURN oder rechte Maustaste in Mausmodus - Schwenk / Cursormodus  
Leertaste oder linke Maustaste in Mausmodus - Action-Knopf

Für Bewegung benutze ein Maus, oder in Tastaturmodus die Cursortasten oder die folgenden Tasten benutzen:

Nach oben - ↑  
Nach unten - ↓  
Links - ←  
Rechts - →  
Wichtig! In Tastaturmodus kann ein Amstrad PC Joystick benutzt werden.

Jeder fünfte Archipel in den ersten hundert ist als Bit-Map-Darstellung aufzeichnet. Mit anderen Worten: er ist von uns vorgezeichnet und muß von der Spieldiskette geladen werden.

16

Atari ST und Commodore Amiga:  
F1 - Land schaffen/Land desinfizieren  
F2 - Karte (Irgend eine Maustaste oder andere Taste um dieses Modus zu verlassen)  
F3 - Durch 180° kehren  
F6 - Maustasten umtauschen  
F7 - Schaltet die Musik aus/wieder an  
HELP - Spiel verlassen  
RETURN oder rechte Maustaste - Schwenk / Cursormodus  
Leertaste oder linke Maustaste - Action-Knopf

Für Bewegung, ein Maus oder Joystick benutzen.

Jeder fünfte Archipel in den ersten hundert ist als Bit-Map-Darstellung aufzeichnet. Mit anderen Worten: er ist von uns vorgezeichnet und muß von der Spieldiskette geladen werden.

15

Selbstverständlich ist jeder einzelne davon einen Besuch wert. Besonders stolz sind wir auf die Logotron Schildkröte auf Archipel 35 und "Europa" auf Archipel 25.

16

Atari ST und Commodore Amiga:  
F1 - Land schaffen/Land desinfizieren  
F2 - Karte (Eine Maustaste, RETURN, Leertaste oder F2, um dieses Modus zu verlassen)  
F3 - Durch 180° kehren  
F5 - Palette wechseln (Zwei Auswahlen)  
F6 - Maustasten umtauschen (Nur in Mausmodus)  
F7 - Schaltet Den Ton aus/wieder an  
ESC - Spiel verlassen  
RETURN oder rechte Maustaste in Mausmodus - Schwenk / Cursormodus  
Leertaste oder linke Maustaste in Mausmodus - Action-Knopf

Für Bewegung benutze ein Maus, oder in Tastaturmodus die Cursortasten oder die folgenden Tasten benutzen:

Nach oben - ↑  
Nach unten - ↓  
Links - ←  
Rechts - →  
Wichtig! In Tastaturmodus kann ein Amstrad PC Joystick benutzt werden.

Jeder fünfte Archipel in den ersten hundert ist als Bit-Map-Darstellung aufzeichnet. Mit anderen Worten: er ist von uns vorgezeichnet und muß von der Spieldiskette geladen werden.

16

Atari ST und Commodore Amiga:  
F1 - Land schaffen/Land desinfizieren  
F2 - Karte (Irgend eine Maustaste oder andere Taste um dieses Modus zu verlassen)  
F3 - Durch 180° kehren  
F6 - Maustasten umtauschen  
F7 - Schaltet die Musik aus/wieder an  
HELP - Spiel verlassen  
RETURN oder rechte Maustaste - Schwenk / Cursormodus  
Leertaste oder linke Maustaste - Action-Knopf

Für Bewegung, ein Maus oder Joystick benutzen.

Jeder fünfte Archipel in den ersten hundert ist als Bit-Map-Darstellung aufzeichnet. Mit anderen Worten: er ist von uns vorgezeichnet und muß von der Spieldiskette geladen werden.

16

Atari ST und Commodore Amiga:  
F1 - Land schaffen/Land desinfizieren  
F2 - Karte (Irgend eine Maustaste oder andere Taste um dieses Modus zu verlassen)  
F3 - Durch 180° kehren  
F6 - Maustasten umtauschen  
F7 - Schaltet die Musik aus/wieder an  
HELP - Spiel verlassen  
RETURN oder rechte Maustaste - Schwenk / Cursormodus  
Leertaste oder linke Maustaste - Action-Knopf

Für Bewegung, ein Maus oder Joystick benutzen.

Jeder fünfte Archipel in den ersten hundert ist als Bit-Map-Darstellung aufzeichnet. Mit anderen Worten: er ist von uns vorgezeichnet und muß von der Spieldiskette geladen werden.

15

Selbstverständlich ist jeder einzelne davon einen Besuch wert. Besonders stolz sind wir auf die Logotron Schildkröte auf Archipel 35 und "Europa" auf Archipel 25.